



Regolamento dell'Espansione #3

COPYRIGHT AND TRADEMARKS:

The Race! Formula 90 Integrated Game System (*otherwise referred to as "Race!"*) is © 2022 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of Race! Formula 90 for all purposes. Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners.

Trademarks and brands are property of their respective owners. Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.

RICONOSCIMENTI

Autore: Alessandro Lala

Autori aggiuntivi: Giuseppe Rossini (*circuito Suzuka*) e Stan Hilinski (*circuito Magny-Cours*)

Traduzione del Regolamento (*non ufficiale*): Maurizio Bignoli (*Gylas*)

Assistenza speciale: Fly, Agzaroth, Marcello, Giuseppe Rossini, Andrea Falcone, Fabio Pellegrino, Stan Hilinski



Published by Gotha Games Ltd
Unit 201
Room2Spare
Great Weston Trade Park
Weston Super Mare
BS22 8NA
UK
www.gothagames.co.uk

NOTA PER I LETTORI

In questo regolamento abbiamo usato le seguenti convenzioni:

Un valore di Movimento è indicato da un numero seguito da mp o MP oppure, in alternativa, da un numero tra parentesi quadre. Quindi, [3] ha lo stesso significato di 3mp o 3MP e indica un valore di Movimento di 3 punti.

Un numero tra parentesi tonde rappresenta invece il Valore di Controllo di una carta. Quindi, (38) indica una carta con un Valore di Controllo di 38.

-  Questa icona indica un esempio di gioco
-  Questa icona introduce dei consigli di gioco
-  Questa icona evidenzia un rimando ad altre regole del gioco

Componenti

Circuiti



1 Suzuka



1 Magny Cours

Carte



32 carte Circuito di Suzuka



30 carte Circuito di Magny Cours

Plance Campionato



5 plance per le Serie di Campionati

Tessere e Gettoni



26 tessere Auto dei Giocatori



26 tessere Auto dei Robot



10 gettoni Rifornimento dei Robot UltraVeloci



28 gettoni Tratto dei Robot



6 gettoni marroni (*Danni Permanenti*)



2 auto dei Robot UltraVeloci



ROBOT ULTRAVELOCI

Una nuova categoria di Robot si unisce alle gare: gli UltraVeloci (*grigi*), che sono più competitivi dei Robot SuperVeloci. Vi consigliamo di usarli quando sarete diventati degli esperti del gioco.

Il numero dei Robot che parteciperanno alla gara dipende da voi. Vi suggeriamo di avere almeno una coppia per ogni tipo: 2 Robot UltraVeloci, 2 Robot SuperVeloci, 2 Robot Veloci e 2 Robot Lenti.

Materiale Dedicato



2 auto grigie



10 tessere Rifornimento per i Robot UltraVeloci

Qualifiche/Rifornimento

Durante le qualifiche, i Robot UltraVeloci utilizzano le loro tessere Rifornimento speciali. Pescatele a caso e usatele seguendo le regole normali.

Durante la gara i Robot UltraVeloci faranno 2 pit stop, i cui turni sono indicati sulle loro tessere Rifornimento. Dopo aver risolto le qualifiche, ponete le tessere Rifornimento (*voltate sul lato con l'immagine della pompa di benzina*) nel riquadro del primo turno di pit stop indicato sulla tessera. Quando un Robot UltraVeloce completa il suo primo pit stop, spostate la tessera Rifornimento nel secondo spazio, sempre indicato sulla tessera. Dopo il secondo pit stop, scartate la tessera Rifornimento.

Come per gli altri, se un Robot UltraVeloce è obbligato a fare un pit stop a causa del cambio delle Condizioni Meteo, questo sarà considerato come uno dei due pit stop previsti, la tessera Rifornimento è quindi spostata nel secondo spazio, oppure è rimossa se questo era il suo secondo pit stop.

Per le qualifiche, questa tessera Rifornimento ha i valori [6] (35). Una volta che la sessione delle qualifiche è terminata, voltatela sull'altro lato e ponetela nello spazio del Turno 8. Nel Turno 8, il Robot UltraVeloce che si trova nella posizione migliore farà il pit stop; quindi, la tessera è spostata nello spazio del Turno 18, quando gli sarà richiesto il secondo pit stop. Dopo aver concluso anche il secondo pit stop, la tessera verrà scartata.

Movimento

Durante la gara, un Robot UltraVeloce ha sempre 5 punti Movimento base, da spendere prima di qualsiasi bonus sulle Traiettorie.

Gli UltraVeloci sono un nuovo tipo di Robot. Hanno 5 MP da spendere nel loro turno, tuttavia (a differenza degli altri) devono fermarsi due volte per il rifornimento, come indicato sulle loro tessere Rifornimento. Per tutti gli altri aspetti, sono Robot normali. Quindi, dovranno seguire le Bandiere Arancio, fare i Controlli alla Cieca per le Frenate Ritardate, le Traiettorie Estreme e i Controlli del Leader (come Obiettivo Controllo di 70). Un Robot UltraVeloce non sfida gli altri Robot e reagisce al cambiamento del meteo.

NUOVI CIRCUITI

Suzuka

REGOLE SPECIALI

CURVA NON BLOCCANTE

Nella curva 7 le auto in movimento non sono bloccate dagli avversari che si trovano in quella Sezione, come indicato dal simbolo

In quella curva i piloti possono spendere 2 MP per superare un'altra auto. Tutte le altre regole delle curve rimangono invariate.

QUALSIASI CARTA PER LE CURVE

Su questo circuito ci sono tre carte che possono essere giocate in qualsiasi curva della pista. L'unico requisito è che l'auto deve usare almeno una Sezione di Curva. Spesso, per non correre dei rischi queste carte vengono scartate per superare un controllo sulla Frenata Ritardata e sulla Traiettorie Estrema.

Magny-Cours

CURVA NON BLOCCANTE

Nella curva 1 le auto in movimento non sono bloccate dagli avversari che si trovano in quella Sezione, come indicato dal simbolo

In quella curva i piloti possono spendere 2 MP per superare un'altra auto. Tutte le altre regole delle curve rimangono invariate.

QUALSIASI CARTA PER LE CURVE

Su questo circuito ci sono tre carte che possono essere giocate in qualsiasi curva della pista. L'unico requisito è che l'auto deve usare almeno una Sezione di Curva. Spesso, per non correre dei rischi queste carte vengono scartate per superare un controllo sulla Frenata Ritardata e sulla Traiettorie Estrema.



TESSERE AUTO

Queste tessere possono essere usate al posto delle miniature delle auto. In questa espansione ci sono due serie di tessere Auto:

Serie di tessere Auto per i giocatori

I giocatori possono scegliere tra 26 tessere Auto. Vi consigliamo di far coincidere il colore indicato nel riquadro in basso a destra sulla terra con quello della tessera Rifornimento e la Plancia Auto del giocatore, in modo da ricordare a tutti a chi è associata quella tessera Auto.

INVECE DI USARE LA TESSERA "PIT STOP",
QUANDO ENTRATE AI BOX VOLTATE
QUESTA TESSERA



NUMERO AUTO – NESSUN
USO SPECIFICO



COLORE DEL GIOCATORE – DOVRÀ
ESSERE ASSOCIATO ALLA PLANCIA
AUTO E ALLA TESSERA RIFORNIMENTO

Serie di tessere Auto per i Robot

Per i Robot ci sono 26 tessere specifiche. Scegliete il tipo e il numero dei Robot che partecipano alla gara applicando il gruppo di regole che state usando.

SUL RETRO DELLA TESSERA CI
POTREBBE ESSERE IL TRATTO DEL
ROBOT. QUESTI SONO USATI SOLO
NELLA MODALITÀ IN SOLITARIO.

IL NUMERO DELLE BARRE INDICA LA
VELOCITÀ BASE DEL ROBOT. IN QUESTA
IMMAGINE CI SONO TRE BARRE, CHE
CORRISPONDONO A 3 MP.



NUMERO AUTO – NESSUN
USO SPECIFICO

TIPO ROBOT:
S = LENTO
F = VELOCE
SF = SUPERVELOCE
UF = ULTRAVELOCE



MODALITÀ IN SOLITARIO

Questa modalità vi permette di giocare in solitario, conservando tutte le emozioni della gara e le lunghe battaglie contro i Robot avversari. Potrete creare il vostro livello di difficoltà per ogni gara che vi incentiverà a progredire passo dopo passo verso i livelli successivi più impegnativi.

Durante la preparazione della partita dovrete decidere il livello di difficoltà che vorrete affrontare. Seguite le prossime regole e sommate il livello di difficoltà di tutte le scelte fatte, così da ottenere la vostra Serie di Gare personalizzata. Il livello di difficoltà varia da 0 a 91.

In questa espansione potete trovare cinque Schede Serie predefinite che sono state progettate e testate accuratamente.

Serie Superkart	Livello di Difficoltà: 13
Formula Renault	Livello di Difficoltà: 23
Formula Tre	Livello di Difficoltà: 32
Grand P2	Livello di Difficoltà: 39
Formula Champion	Livello di Difficoltà: 61

Vi consigliamo di iniziare dalla Serie Superkart e progredire con le prossime Serie quando vi sentirete pronti.

Tuttavia, se preferite progettare la vostra Serie personalizzata, seguite le prossime regole.

Progettazione delle Serie

DANNI

Scegliete quanti gettoni Danno Permanente piazzarete nel contenitore. Più gettoni Danno Permanente aggiungerete, più difficile sarà la vostra gara.

	Difficoltà
DIFFICOLTÀ NORMALE 24 gettoni rossi + 6 dischi marroni	0
DIFFICOLTÀ MEDIA 24 gettoni rossi + 9 dischi marroni	1
DIFFICOLTÀ AGGRESSIVA 24 gettoni rossi + 12 dischi marroni	3

 In questa espansione sono stati inclusi 6 gettoni marroni, da aggiungere con quelli della scatola base.

ROBOT

Scegliete quali Robot volete includere nella gara, quali Tratti dovranno avere e quanto veloci saranno. Questo è il fattore principale per valutare la difficoltà della gara.

I Robot vengono sempre scelti in coppia.

La griglia di partenza di ogni circuito permette la disposizione di un massimo di 12 auto e con 5 coppie di Robot andrete a riempire 10 posizioni. Se volete, la dodicesima auto potrebbe essere quella del vostro compagno di Scuderia (vedere le regole relative al gioco di squadra).

Non è possibile avere più di 12 auto in gara (compresa la vostra e quella del vostro compagno di Scuderia).



TRATTI DEI ROBOT

Un Robot può essere caratterizzato da un'abilità speciale chiamata Tratto, come indicato dall'icona sul retro della sua tessera Auto.

Scegliete quanti Robot avranno un Tratto. Una coppia di Robot con un Tratto aumenterà la difficoltà rispetto a una senza un Tratto.

	Difficoltà
Coppia di Robot UltraVeloci con Tratto	18
Coppia di Robot UltraVeloci senza Tratto	12
Coppia di Robot SuperVeloci con Tratto	9
Coppia di Robot SuperVeloci senza Tratto	6
Coppia di Robot Veloci con Tratto	2
Coppia di Robot Veloci senza Tratto	1
Coppia di Robot Lenti con Tratto	1
Coppia di Robot Lenti senza Tratto	0

Se scegliete 4 Robot Lenti, 2 Robot Veloci con Tratto, 2 Robot SuperVeloci con Tratto e 2 Robot UltraVeloci, il livello di difficoltà di questa composizione è 23.

INCREMENTO VELOCITÀ DEI ROBOT

Ogni Robot ha la propria velocità base e nello specifico: Lenti = 2 MP; Veloci = 3 MP; SuperVeloci = 4 MP; UltraVeloci = 5 MP. Dalle carte Corsa possibile aggiungere più velocità.

Al termine del vostro turno individuale, pescate due carte Corsa dal mazzo. Queste sono chiamate Carte-R, o più nello specifico, R1 e R2. Il loro colore e MP determinerà il numero di MP aggiuntivi a disposizione dei Robot. Le altre icone su queste carte attiveranno degli eventi specifici oppure ulteriori situazioni di gara, come descritto più avanti.

Condizione	Incremento	Difficoltà
NESSUN INCREMENTO Pescare Carte-R	-	0
INCREMENTO MINORE Pescare 2 Carte-R. Se almeno una è un 4 , aggiungere +1 MP	+0.28mp	3
INCREMENTO MEDIO Pescare 2 Carte-R. Se almeno una è un 3 , aggiungere +1MP	+0.49mp	7
Incremento Largo Pescare 2 Carte-R. Se almeno una è un 4 o un 3 , aggiungere +1 MP	+0.68mp	12
INCREMENTO SUPER Pescare 2 Carte-R. Se almeno una è rossa , aggiungere +1 MP (cioè, aggiungere +1 MP per ogni Carta-R rossa)	+0.83mp	18
INCREMENTO ULTRA Pescare 2 Carte-R. Se sono dello stesso colore, aggiungere +2 MP. Se sono di colore diverso ma almeno una è rossa , aggiungere +1 MP	+1.05mp	25

Se avete scelto l'opzione INCREMENTO MEDIO come da esempio precedente e la DIFFICOLTÀ MEDIA per i gettoni Danno, la difficoltà della vostra gara sarà 31 (23 per la composizione dei Robot, 7 per la loro velocità e 1 per i gettoni Danno).

ABILITÀ

In una partita normale scegliete una sola tessera Abilità. Nella Modalità in Solitario potrete averne fino a 3 diverse, ma più ne avrete minore sarà il livello di difficoltà della gara. Scegliete quindi quante tessere Abilità volete avere:

Numero tessere Abilità	Difficoltà
PILOTA ESORDIENTE 1 tessera Abilità	0
PILOTA TALENTUOSO 2 tessere Abilità	-3
PILOTA PROFESSIONISTA 3 tessere Abilità	-9

Se decidete di prendere 2 tessere Abilità (Pilota Talentuoso), la difficoltà della gara dovrà essere decrementata a 28.



PARTITE IN SOLITARIO

Qualifiche

Seguite le regole normali.

Pre-Gara

Seguite le regole normali.

Gara

La sequenza del turno è la stessa:

1. Far avanzare il pedone del Turno.
2. Attivare una Sezione del circuito. Se questa è una curva, seguire la procedura delle Sfide.
3. Tutte le auto nella Sezione che non l'hanno ancora risolto, faranno il loro turno individuale.
4. Quando tutte le auto nella Sezione hanno agito, ritornare al punto 2 e attivare la prossima Sezione.

La struttura del vostro turno individuale è la stessa, tuttavia nella fase F ci sarà un ulteriore passo F.3.

Fase A – Dichiarazioni di Inizio Turno

Fase B – Pescare una carta

Fase C – Giocare le Carte

Fase D – Risolvere i simboli

Fase E – Movimento

Fase F – Dichiarazioni di Fine Turno

F.1 Frenata Ritardata

F.2 Traiettorie

F.3 Pescare 2 Carte-R e applicarne gli effetti

Le Carte-R

Al termine del vostro turno individuale dovete pescare due carte Corsa e applicarne gli effetti:

Movimento dei Robot – tra ora e la vostra prossima fase F.3, quando risolveranno il loro turno individuale, tutti i Robot avranno un incremento della loro velocità, a seconda delle Carte-R che avete pescato, come indicato sulla tabella degli Incrementi di Velocità dei Robot.

Se una Carta-R contiene una Bandiera oppure il simbolo delle Condizioni Meteo, allora applicate quanto segue ad ogni carta, nell'ordine in cui le avete pescate.



Bandiere Gialle – Pescate una carta Circuito e piazzate una tessera Bandiera Gialla nella curva indicata sulla carta, dietro ogni auto in quella Sezione. Se la curva è divisa in due o più Sezioni, allora la tessera andrà posta nella prima idonea a riceverla (*in base alla direzione della corsa*). Se tale Sezione non esiste, allora ignorate l'icona della Bandiera Gialla.



Bandiere Verdi – Pescate una carta Circuito e spostandovi nella direzione della corsa lungo il circuito, iniziando dalla prima Sezione (*inclusa*) indicata sulla carta, trovate la prima curva che contiene una tessera Bandiera Gialla; quindi, rimuovetela. Se tale Sezione non esiste, ignorate l'icona della Bandiera Verde.



Bandiere Arancio – Se non possedete già il pedone della Bandiera Arancio, piazzatelo sulla Plancia del Campionato. Da questo momento fino alla prossima fase F.3, se possono farlo tutti i Robot tenderanno una Frenata Ritardata oppure sceglieranno una Traiettorie Estrema.



Condizioni Meteo – Pescate una carta Corsa e spostate il pedone Meteo di uno spazio verso il riquadro della Tabella Meteo che corrisponde al Valore di Controllo della carta appena pescata.

Dan sta gareggiando a Monza nella Formula Renault. Al termine del suo turno individuale pesca due Carte-R.



Nessuna delle due carte pescate ha 3 MP quindi tutti i Robot si sposteranno con la loro velocità base.

La Carta R1 contiene una Bandiera Gialla. Dan pesca una carta Circuito.



Quindi, piazza una tessera Bandiera Gialla nella curva 3.

La Carta-R2 contiene l'icona del meteo, quindi Dan pesca un'altra carta Circuito.



Infine, sposta il pedone Meteo di uno spazio in direzione del riquadro "35-21", sulla Tabella Meteo.

Al termine del suo turno individuale pesca due Carte-R.



Il movimento di tutti i Robot riceverà un +1 MP sulla loro velocità base, perché nella Formula Renault una Carta-R [3] ne incrementerà il movimento.

La Carta-R2 contiene una Bandiera Verde. Dan pesca una carta Circuito.



Iniziando dalla curva 6, segue il circuito nella direzione della corsa e rimuove la prima tessera Bandiera Gialla che incontra.

Strategia CHASE

Quando giocate in solitario, c'è un importante cambiamento alla carta Strategia CHASE; se inseguite un Robot, non guadagnate 1 MP. Invece, potete prendere una della Carte-Rattive invece di pescarla dal mazzo. Soddisferete la condizione speciale sulla carta Strategia quando avrete terminato il movimento esattamente nella stessa Sezione in cui si trova l'auto del Robot inseguito.

Safety Car

Quando la Safety Car entra in pista, la coppia di Carte-R rimane congelata e inattiva fino a quando non ripartirà la gara. A quel punto, le due carte ritorneranno attive. Al termine del vostro turno individuale dovrete pescare due nuove Carte-R, seguendo le regole normali.



TRATTI DEI ROBOT

I Tratti sono delle abilità speciali disponibili soltanto ai Robot. Se uno o più Robot ha un Tratto, durante la gara dovete applicare quell'abilità quando richiesto. La prossima tabella descrive il significato di ogni Tratto presente sulle tessere Auto di alcuni Robot.



Riflessi Pronti

Questo Robot aggiunge un modificatore di +20 a qualsiasi controllo



Guida Sperimentata

Questo Robot ha un Obiettivo Controllo di 85 invece di 70.



Pilota Caparbio

Questo Robot ignora molte regole sulle Bandiere: Bandiera Gialla: non riceve le penalità per aver superato una Bandiera Gialla (tuttavia, non può superare o doppiare le altre auto nelle curve).

Bandiera Blu: il giocatore non può usare la sua Bandiera Blu contro questo Robot (ma l'abilità di Doppiaggio funziona normalmente).

Bandiera Arancio: questo Robot non può mai essere obbligato a tentare una Frenata Ritardata o scegliere una Traiettoria Estrema.



Favorito della Scuderia

Questo Robot ha la posizione del suo pit stop ridotta di 2 Sezioni.



Schianto

Quando questo Robot ha fallito il suo primo Controllo alla Cieca sulla Traiettoria Estrema o sulla Frenata Ritardata, si schianta automaticamente e la Safety Car entra in pista.



Inseguito

Se un giocatore è il Leader della gara, questo Robot riceve +1 MP.



Sfida

Quando partecipa a una sfida, questo Robot pesca 3 carte invece di 2.



Sorpasso

Questo Robot sorpassa nelle curve spendendo 2 MP.



Fortuna Sfacciata

Questo Robot guadagna +1 MP quando le due Carte-R che avete pescato hanno gli stessi MP.



Frenatore

Quando termina il suo movimento in una Sezione di Frenata assieme ad almeno un altro pilota, questo Robot supererà un'auto gratuitamente.



Avviatore di Emergenza

Ad inizio gara e ad ogni ripartenza questo Robot aggiunge +2 MP.



Professionale

Questo Robot permette agli avversari più veloci di superarlo con estrema facilità: qualsiasi manovra di doppiaggio contro il Robot non ha costi in MP.



Sperimentato

Durante una sfida contro di voi, se l'Obiettivo Controllo di questo Robot è maggiore o minore di un punto rispetto al vostro, viene modificato in modo che sia uguale al vostro.

Un Robot con questo Tratto dichiara una sfida contro Dan che è davanti a lui. L'Obiettivo Controllo di Dan è 5 mentre quello del Robot è 6. Grazie a questo Tratto, l'Obiettivo Controllo del Robot è modificato a 5 (quello di Dan), causando un Danno al giocatore. Il Robot rimane dietro a Dan.



Vincitore Nato

Questo Robot supera automaticamente il primo controllo per una Manovra di Recupero. Di conseguenza, il Robot con questo Tratto non si schianterà mai.

I Tratti dei Robot sono indicati dietro ogni tessera Auto dei Robot.

Se volete giocare la modalità in solitario con le miniature, questa espansione contiene 28 tessere Tratto che potrete usare con le miniature.

Sul retro delle Plance Campionato potete trovare un riepilogo di questi Tratti.



SERIE PRE-DEFINITE

Serie Superkart

È il livello consigliato per le prime partite con la modalità in solitario. Affronterete due Robot SuperVeloci, la cui velocità base può essere aumentata a 5 MP se avete pescato una Carta-R [4]. Tuttavia, notate che in questa Serie potrete utilizzare due tessere Abilità (*Pilota Talentuoso*).



Formula Renault

Se riuscirete a battere tranquillamente i due Robot SuperVeloci della Serie Superkart è il momento di passare alla Formula Renault. Qui ci saranno quattro Robot SuperVeloci (con due Trattati) e per aumentare la loro velocità sarà sufficiente una sola Carta-R [3].



Formula Tre

OK, i Robot SuperVeloci non sono un problema e pensate di essere un professionista. Allora, entrate nella Formula Tre, nella quale vi metterà alla prova una Scuderia di Robot UltraVeloci!

La velocità dei Robot è spesso aumentata da una Carta-R [3] o [4] e, quando questo avviene, se siete fortunati il Robot si sposterà di 6 MP. Se si trova su una Traiettoria, potrà spostarsi fino a 8 MP.

Inoltre, nel contenitore ci sono più gettoni Danno Permanente. Avrete veramente bisogno di lavorare sulle Strategie e sulle Abilità.



Grand P2

Questi le cose si fanno serie. Ora gareggerete contro due Robot UltraVeloci e due Robot SuperVeloci con Trattati. Se pescate una coppia di Carte-R Velocità (rosse), il movimento dei Robot sarà incrementato di 2 MP.

È molto importante approfittare dei turni in cui i Robot non hanno un aumento di velocità per recuperare terreno o aumentare la distanza da quelli più in ritardo. Utilizzate Traiettorie, Strategie e Abilità per mantenere un movimento medio di 6 Sezioni o più in ogni turno.

Notate che ora avete a disposizione tre tessere Abilità (*Pilota Professionista*), grazie a tutta l'esperienza che avete acquisito nelle gare delle Serie inferiori.



Formula Champion

La Formula Champion è l'apice della vostra carriera di pilota automobilistico. Vincere una Serie del genere vi farebbe diventare la leggenda delle corse automobilistiche!

Ci sono quattro Robot UltraVeloci (due con un Tratto) con frequenti incrementi di velocità e questo non è il vostro unico problema: i Danni Permanenti sono molto probabili. Giocare le carte rosse con un movimento alto, usare la strategia HAZARD, fallire un controllo sul movimento, sorpassare con una sfida... tutto diventa estremamente complicato quando inizierete ad accumulare Danni Permanenti.

Ogni scelta è difficile e l'obiettivo sarà quello di trovare un compromesso valido tra una gestione attenta dell'auto e la necessità di andare veloci.



USARE LE SERIE PRE-DEFINITE CON PIÙ GIOCATORI

Tutte le regole che vi abbiamo presentato per la Modalità in Solitario possono essere utilizzate anche quando ci sono più giocatori, applicando soltanto qualche piccolo cambiamento. Ad esempio, potrete gareggiare in una delle Serie Pre-Definite.

Le Carte-R

Al termine del turno individuale del Leader pescate due Carte-R.

Non è importante se il Leader è un giocatore o un Robot.

Se il Leader della gara cambia durante il turno, non pescate nuove Carte-R in quello stesso Turno.

Il Leader è un Robot Ultra-Veloce, seguito da Dan. Al termine del turno individuale del Robot, pescate due Carte-R e applicatene gli effetti. Dan è il prossimo giocatore e supera il Robot Ultra-Veloce diventando il nuovo Leader; al termine del turno individuale di Dan non dovete pescare due nuove Carte-R, perché nel Turno attuale l'avete già fatto.

Se il Leader della gara ha dichiarato un pit stop, non dovete pescare due nuove Carte-R perché non ha ancora completato il suo turno individuale.

Continuando con l'esempio precedente, nel suo prossimo turno individuale Dan è il Leader, seguito da un Robot Ultra-Veloce. Dan dichiara di entrare ai box e la sua auto si sposta all'indietro, quindi il Robot Ultra-Veloce diventa il nuovo Leader. Dan completa il suo pit stop e sospende temporaneamente il proprio turno. Il Robot completa il suo turno individuale e solo a questo punto dovete pescare due nuove Carte-R.

Nelle gare con più giocatori gli effetti di alcune Carte-R non si attivano.

Se un giocatore possiede già la Bandiera Arancio, ignorate quelle sulle Carte-R.

Quando nella gara ci sono tre o più giocatori ignorate tutti i simboli Bandiera e Meteo sulle Carte-R.

Tratti dei Robot

Quando si trovano in una Sfida con più giocatori, i Robot Super-Veloci allineano il loro Obiettivo Controllo sempre con quello maggiore tra tutti i partecipanti alla sfida.

Ad esempio, i giocatori Blu e Rosso sono in sfida con un Robot con il Tratto "Guida Sperimentale". Il giocatore Blu ha un Obiettivo Controllo di 7, quello del Robot è di 6 e quello del giocatore Rosso è di 5. L'Obiettivo Controllo del Robot si adeguerà quindi a 7, causando un danno al giocatore Blu.



Aggiungere +2 MP ad ogni controllo di questo Robot



L'Obiettivo Controllo di questo Robot è di 85 invece di 70



Bandiera Gialla: No penalità Bandiere Blu/Arancio: ignorate



Il tempo del pit stop di questo Robot è ridotto di 2 spazi



Se fallisce la prima ET/LB, questo Robot si schianta ed esce la SC



Se il Leader è un giocatore, questo Robot aggiunge +1 MP



Durante le sfide questo Robot pesca 3 carte invece di 2



Questo Robot supera nelle curve spendendo 2 MP



Questo Robot aggiungere +1 MP se le due Carte-R pescate hanno lo stesso valore in MP



Quando termina in una Sezione di Frenata, questo Robot ha un sorpasso gratuito



Questo Robot aggiunge +2 MP ad inizio gara e nelle ripartenze



Nessun costo per doppiare questo Robot



Il Robot allinea l'Obiettivo Controllo con quello del giocatore se entro +/-1 MP



Questo Robot supera automaticamente la prima Manovra di Recupero



Pescare una carta Circuito e piazzare una Bandiera Gialla nella prima Sezione disponibile della curva indicata



Pescare una carta Circuito e seguendo la pista partendo dalla curva indicata, rimuovere la prima Bandiera Gialla trovata



Se disponibile, piazzare il pedone Arancio su questa plancia. Tutti i Robot tentano una LB/ET. Rimuovere il pedone nel prossimo turno



Pescare una carta Circuito e spostare il pedone Meteo in avanti fino al riquadro che corrisponde al Valore di Controllo sulla carta